Дидактические игры

(2 мл гр)

**«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»**

**Дидактическая задача.** Учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

**Игровые правила.** Отгадывать знакомый предмет на ощупь. Предмет из мешочка достать и показать можно только после того, как рассказано о нем; мешочек не открывается, если пред­мет не узнан по описанию, неправильно назван.

**Игровые действия.** Ощупывание предмета; загадывание зага­док о предмете.

Ход игры. Организуя игру, воспитатель подбирает предметы, знакомые детям. Посадив ребят полукругом, чтобы все предметы были видны детям, он проводит краткую беседу. Затем просит нескольких детей повторить название предмета, ответить, для чего он нужен.

Воспитатель говорит:

- Сейчас мы поиграем. Кого я вызову, тот должен отгадать,
что я положу в мешочек.

Вася, посмотри внимательно на все предметы, что лежат на столе. Запомнил? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. (Кладет пред­мет в мешочек.) Вася, опусти руку в мешочек. Что там лежит? Ты правильно назвал предмет. А теперь Вася выберет того, кто подойдет ко мне и тоже узнает, какую игрушку я положила в мешочек.

Игра продолжается до тех пор, пока все предметы будут названы.

В этой игре развиваются процессы запоминания (какие игруш­ки лежат на столе), вырабатывается выдержка. Все, кроме вы­званного ребенка, видят, какой предмет воспитатель положил в мешочек, каждому хочется подсказать, а этого делать нельзя.

В порядке усложнения этой игры предлагается другое пра­вило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из детей не знает о них. Вызванный ребенок, опустив руку в мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если дети по описанию узнают игрушку (предмет).

**УЗНАЙ НА ВКУС**

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в определении вкуса овощей и фруктов (сладкий, кислый, соленый, горький); активи­зировать речь детей; развивать память, сосредоточенность, выдержку.

**Игровые правила.** Не глядя на овощ, определять его вкус, правильно называть вкус словом, терпеливо ждать, когда будет дан овощ для пробы.

**Игровые действия.** Закрыть глаза, не подглядывать, не торо­питься с ответом, пока не разжуешь. Тому, кто ошибется, дают возможность попробовать на вкус другой овощ. Найти целый овощ на столе воспитателя.

**Ход игры.** На столе у воспитателя на подносе лежат фрукты и овощи, знакомые детям: огурец (свежий и соленый), морковь, капуста, репа, редис; яблоко, груша, слива. На другом подносе эти овощи и фрукты разрезаны на небольшие кусочки из расчета на каждого ребенка. Здесь же находятся бумажные салфетки. Воспитатель с подносом обходит всех играющих. К кому подой­дет, тому предлагает закрыть глаза, кладет на салфетку один кусочек овоща или фрукта и просит ребенка взять этот кусочек в рот. Тот, не открывая глаз, отгадывает по вкусу и запаху название овоща или фрукта. Затем находит овощ или фрукт на столе. И так вос­питатель ходит до тех пор, пока все дети будут вовлечены в игру.

Игра заканчивается перечислением принесенных овощей или фруктов, определением вкуса каждого из них.

Организуя игры, следует помнить о гигиенических требова­ниях: нельзя с одной вилки давать всем детям для пробы овощи или фрукты, использованные салфетки надо класть на отдель­ный поднос.

В игре участвуют все дети, но можно играть и с небольшими подгруппами ребят.

**ТАКОЙ ЛИСТОК — ЛЕТИ КО МНЕ!**

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь детей (названия деревьев: клен, дуб, рябина, береза), воспитывать слуховое внимание.

**Игровые правила.** Бежать можно только после того, как правильно назовешь дерево, от которого лист, после слов воспита­теля: «Такой листок — лети ко мне».

**Игровые действия.** Сравнение листьев, нахождение одинако­вых листьев и деревьев, бег по сигналу воспитателя, определение победителей (кто ни разу не ошибся).

**Ход игры.** Воспитатель на прогулке вместе с детьми собирает листья (по количеству детей) деревьев, растущих на участке. Оставляет для себя по одному листу от каждого дерева. Дети стоят полукругом возле воспитателя. Обращаясь к ним, педагог говорит:

- Дети, вы знаете, какие деревья растут на нашем участке?
Давайте назовем их и подойдем к ним (называет, дети рассмат­ривают дерево, листья.) Посмотрите, какие листья у клена.
Большие, с зубцами, а вот лист рябины. У листа есть небольшие листики. Сам лист похож на перышко.

Сравнивая и называя листья, воспитатель выясняет, что знают дети о деревьях, чем отличаются их листья.

— А сейчас мы поиграем. У меня в руках листья от разных деревьев. (Показывает.) Повторим их названия. Я раздам вам всем по листику. И у себя оставлю несколько штук. Когда я пока­жу листик и скажу: «У кого такой же лист, лети ко мне!» — вы по­бежите ко мне. Будьте внимательны! Старайтесь не ошибаться.

Отойдя в сторону, дает сигнал: *«У* кого такой же лист, лети ко мне!»

Воспитатель следит за тем, чтобы дети бежали только после сигнала. Хвалит тех, кто этого правила не нарушает.

Эта игра может быть усложнена другим заданием: по сигна­лу воспитателя подбежать с листиком к соответствующему дереву. Дети разбегаются к разным деревьям, сравнивают свой листик с листьями дерева. Для закрепления знаний можно поменяться листьями и возобновить игру.

#### БОЛЬШЕ — МЕНЬШЕ

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в различении и срав­нении величины предметов (больше, меньше, одинаковые); воспи­тывать внимание, быстроту реакции на слово воспитателя, умение самому проверить правильность выполнения правил игры.

**Игровые правила.** По слову воспитателя располагать пред­меты сначала по убывающей величине — большой, меньше, еще меньше и самый маленький, а потом наоборот: сначала самый маленький, за ним несколько больший и большой. Кто скорее и правильно положит, тот и выигрывает; начинать и заканчивать расположение предметов только по сигналу воспитателя; от­бирать нужные по величине предметы. Победитель получает фишку.

**Игровые действия.** Поиск предметов, выкладывание их по сигналу.

**Ход игры.** Для игры воспитатель использует природный мате­риал: шишки, желуди, листья, камушки, ракушки (все, что есть в группе и на участке), разные по величине, так, чтобы каждого вида было одинаковое число. Дети садятся за стол, и воспитатель вместе с ними рассматривает предметы, дети называют их. Воспи­татель спрашивает у ребят, держа две разные по величине шишки: Посмотрите, дети, на эти шишки. Как вы думаете, они по величине одинаковые или разные?

- Да, они разные.

- Витя, покажи, какая из них больше. Лена, значит, это какая шишка? Поменьше.

* Правильно! Вот с этими шишками, камушками, листочка­ми и ракушками мы сегодня поиграем. Мы поучимся расклады­вать их по величине: сначала положим самый большой предмет, а потом все меньше и меньше. (Показывает действие на столе с желудями.) Надо класть в ряд только одинаковые предметы. Кто взял шишки, тот и кладет в ряд только шишки. А кто возьмет листик, тот что будет класть в ряд
* Листики.
* Правильно, дети. Я сейчас дам команду, и вы начнете выбирать и класть в ряд свои предметы.
* Начинай! — командует воспитатель.

Предметы лежат на подносе так, чтобы их легко можно было увидеть и взять. Дети выбирают предметы, раскладывают по ве­личине (по 5—6 предметов каждого вида). Кто быстро и пра­вильно положит все предметы в ряд, тот и выигрывает. Воспита­тель дает возможность и другим детям закончить игру. Он не забывает назвать и похвалить победителя.

Чтобы поддержать интерес к игре, предлагается другая за­дача: класть предметы в ряд по убывающей величине.

- А сейчас, ребята, положите все на поднос, возьмите другие предметы, поменяйтесь и выберите самый маленький, а потом больше, больше и в конце самый большой предмет. Постарайтесь не ошибаться. Начинай! — дает сигнал воспитатель.

Игра повторяется. Затем все предметы складывают в короб­ку, и игра заканчивается.

**ЛОТО**

**Дидактическая** задача. Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей об овощах и фруктах, цветах.

**Игровое правило.** Закрывать клеточки только теми картинка­ми, которые соответствуют содержанию большой карты: овощи -на карте, где нарисован огород, фрукты — где нарисован сад, цветы — на цветнике и клумбе.

**Игровые действия.** Находить маленькие карточки с изображе­нием овощей, цветов и фруктов и закрывать ими клеточки на боль­шой карте. Соревнование — кто первый закроет все клеточки.

**Ход игры.** В коробке у воспитателя лежат большие карты, на которых изображены огород, сад, цветник, и маленькие кар­точки с изображением овощей, фруктов, цветов. Дети рассматри­вают маленькие карточки, воспитатель выясняет, что у них в руках.

- А где растет вишня? — спрашивает воспитатель ребенка,
который держит в руках картинку с вишней.

— На дереве.

* А дерево вишня где растет?
В саду,— отвечают ребята.
А огурец где растет?
* На грядке, на огороде,— отвечают дети.
Где растут цветы?

В лесу, на лугу, на клумбе.

Вот посмотрите, дети, на эти большие картинки. Что здесь вы видите?

* Огород.
* А на этой картинке?
* Клумбу.

Сейчас вы будете играть так, чтобы все, что растет в огороде, появилось в огороде, что в цветнике — попало в цветник, что в саду — в сад, и все встали бы на свои клеточки. (Показывает клеточки на карте.) Кто первый закроет все клеточки, тот и выигрывает.

Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

Такая игра используется, когда ставится задача системати­зации, закрепления знаний о других предметах, например о посу­де, мебели, одежде, обуви, принадлежностях для труда, для занятий и др. Усвоив правила, дети используют их в само­стоятельных играх.

**ЧЬИ ДЕТКИ?**

**Дидактическая задача.**

Закрепить знания о домашних живот­ных, их детенышах, кто как кричит; упражнять в правильном звукопроизношении; вырабатывать умение соотносить изобра­жение детенышей с картинкой большого животного.

**Игровые правила.** Ставить карточку с изображением детеныша на фланелеграф можно только после того, как услышишь голос взрослого животного, который имитируют дети, а также после того, как правильно назовешь детеныша.

**Игровые действия.**

Звукоподражание. Найти детеныша на кар­тинке, поставить на фланелеграф рядом с взрослым животным.

**Ход игры.**

Воспитатель подготавливает для игры фланелеграф и набор картинок с изображением животных и их детенышей: корова и теленок, лошадь и жеребенок, коза и козленок, собака и щенок, кошка и котенок (могут быть и другие животные). До начала игры воспитатель с детьми рассматривает картинки, уточняет знание детьми названий животных и их детенышей (см. цв. вклейку). Дети упражняются в звукоподражании.

- Давайте покажем, как мычит корова. А как мяукает коте­нок? Будем сейчас играть. Посмотрите (на фланелеграфе лежит полоска зеленой бумаги) — это полянка. Какая красивая лужай­ка! (Показывает.) Здесь будут ходить животные.

Я сейчас вам раздам картинки. На лужок будут приходить животные, и звать своих детенышей. Вы будете находить того детеныша, чья мама гуляет по лугу и зовет его к себе. Картинку будете ставить только после того, как услышите голос животного. Поняли? Вот на луг вышла . . . (Пауза.)

Дети называют:

- Корова.

Воспитатель ставит картинку на фланелеграф.

* Как она зовет своего сынка?
* Му-му-му!— хором произносят дети, рассматривая свои картинки.

У Вовы теленок. Он подбегает к фланелеграфу со своей картинкой, ставит ее рядом.

* Кто прибежал к своей маме, Вова?
Теленок.
* Правильно, дети?

Да,— подтверждают они.

Так поочередно ставят и других животных. Дети произносят характерные для каждого животного звуки.

- Громче, дети! Иначе не услышит козленок свою маму.
Воспитатель учит громко и правильно произносить звуки:

*бе-бе-бе* (или *ав-ав-ав, мяу-мяу-мяу, хрю-хрю-хрю).* После того как все мамы найдут своих детенышей, игру заканчивают повто­рением слов хором и по одному.

- Гуляет по лужку корова с теленком, свинья с поросенком, собака со щенком, кошка с котенком,— заканчивает игру воспи­татель, при этом обращает внимание на правильное произноше­ние конца слов: *щенком, поросенком, котенком.*

Возможен и другой вариант игры: у одной группы детей будут взрослые животные, а у другой - детеныши. Одни дети по очереди называют животное и произносят соответствующие зву­ки, а другие быстро находят их детенышей, подбегают к столу и кладут рядом обе картинки с изображением взрослого живот­ного и его детеныша. Когда все картинки будут подобраны по­парно, игру можно закончить.

**КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, вни­мание, находчивость, выдержку.

**Игровые правила.** Рассказывает о своей картинке и отга­дывает ее тот, на кого укажет стрелка. Картинку не показывают, пока ее не отгадают.

**Игровые действия.** Загадывание и отгадывание картинок. Вращение стрелки.

**Ход игры.** Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времен года, для каж­дого времени года 2—3 картинки. Например, может быть изобра­жен зимний пейзаж, зимние забавы, труд детей зимой: рас­чищают дорожки, кормят птиц. Воспитатель разъясняет правила игры:

Дети, мы сегодня будем играть так: посмотрите, у меня в руках много картинок. Я их вам пока не покажу, и вы их не

показывайте друг другу, когда я вам их раздам. Мы будем отга­дывать, что нарисовано на картинке. Послушайте, какие правила в этой игре. Видите, на столе лежит стрелка. Тот, на кого она укажет, расскажет нам, что нарисовано на его картинке, а потом стрелка укажет на того, кто должен отгадать. Поэтому будьте все внимательны, не ошибитесь!

Воспитатель раздает всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого указала стрелка, внимательно рассмат­ривает свою картинку и затем рассказывает о ее содержании.

- А сейчас стрелка нам укажет на того, кто отгадает, о каком времени года рассказал нам Саша. (Называется имя вы­званного ребенка.)

После ответа первый играющий показывает свою картинку, дети убеждаются в том, что ответ был правильным (или наобо­рот). Игра продолжается, пока дети не расскажут обо всех картинках.

Эту игру можно проводить после того, как у ребят накопятся знания о характерных признаках времен года, о труде и забавах детей.

Вариантом этой игры может быть чтение воспитателем отрыв­ков из художественных произведений о сезонных природных явлениях и поиск картинок с соответствующим содержанием.

###### ХОХЛАТКА

**Дидактическая задача.** Упражнять детей в выразительном чтении стихотворения; закрепить знания о повадках курицы-наседки.

**Игровое правило.** Дети прибегают к воспитателю только после сигнала — слов: «Куда, куда? Вернитесь! Не смейте убе­гать!»

**Игровые действия.** Имитация гуляющих цыплят; звукоподра­жание; бег по сигналу в одном направлении.

**Ход игры.** Воспитатель показывает картинку, на которой изображена курочка с цыплятами, рассказывает, как любит своих цыплят курочка, как они гуляют, выходят щипать траву, ищут червячков.

Послушайте, дети, я вам прочитаю стишок об этой куроч­ке. Ее называют хохлаткой. Посмотрите, вот у нее хохолок торчит. Видите? Поэтому ее и называют хохлаткой.

По дворику хохлатка,

По дворику мохнатка

С цыплятами идет.

Чуть дети зазеваются,

Шалят и разбегаются,

Сейчас к себе зовет:

«Куда? Остановитесь!

 Куда, куда? Вернитесь!

Не смейте убегать!»

Давайте теперь поиграем. Я буду курочка-хохлатка, а вы мои цыплятки. Пойдем гулять. Когда я скажу: «Вернитесь! Не смейте убегать!» — вы все прибежите ко мне.

Курочка с цыплятками гуляют по двору: ходят, собирают зернышки, затем расходятся в разные стороны.

Воспитатель приговаривает слова потешки. Дети стараются повторять за ней. Когда дети разойдутся по всей комнате, воспи­татель останавливается и, обращаясь к ним, произносит:

Куда? Остановитесь!

Куда, куда? Вернитесь!

Не смейте убегать!

Цыплятки бегут к своей маме.

 Игру можно повторить 3 – 4 раза.

**СОВА**

**Дидактическая задача**. Приучать детей слушать стихотворе­ние, понимать его смысл и действовать по сигналу.

**Игровое правило**. Дети убегают от совы только после слов «как полетит!».

**Игровые действия**. Имитация движений совы, птиц, спящих и летающих; ловля птиц.

**Ход игры**. Дети, взявшись за руки, становятся в круг. Воспи­татель считалкой выбирает сову. Она садится на стул в середи­не круга.

Дети ходят по кругу. Остановившись, **изображают** спя­щих птиц.

*Слова воспитателя и детей*

В лесу темно,

Все спят давно.

Все птицы спят,

Одна сова не спит,

Летит, кричит.

Сова показывает, какая у нее большая голова. Вертит головой, смотрит по сторонам.

Совушка-сова,

Большая голова,

На суку сидит,

Головой вертит,

Во все стороны глядит,

Да вдруг — как полетит!

Услышав слова «как полетит!», дети убегают, а сова их догоняет.

Желательно, чтобы до игры воспитатель показал картинку с изображением совы, рассказал об этой птице.

**уточка**

**Дидактическая задача.** Приучать детей действовать в соот­ветствии со словами стихотворения; углублять их знания об уточке.

**Игровые правила.** Громко задают вопросы уточке все дети; отвечает только одна уточка. Все дети выполняют те движения, которые делает уточка.

**Игровые действия.** Диалог утят с уточкой, имитация движений, подражание уточке; действия по словесному сигналу.

**Ход игры.** Воспитатель показывает игрушки — большую уточ­ку и маленьких утят, рассматривает их с детьми, рассказывает о том, что уточки любят плавать. Впереди всегда плывет уточка, а за ней утята.

- Послушайте, дети, стихотворение про уточку:

- Уточка луговая,
Серая, полевая,

Где ты ночку ночевала?

- Под кустиком, под березкой.

Сама утя хожу,

Детей своих вожу,

 Сама утя поплыву,

Детей своих поведу.

Давайте теперь поиграем. Уткой будет Лена (выбирают де­вочку постарше), а мы будем ее детки-утята.

Дети становятся в колонну и, обращаясь к уточке, произ­носят (вместе с воспитателем):

 Уточка луговая,
Серая, полевая,

Где ты ночку ночевала?

Лена (вместе с воспитателем):

- Под кустиком, под березкой.
Сама утя хожу,

Детей своих вожу, Сама утя поплыву, Детей своих поведу.

Лена становится впереди колонны. Дети то идут за ней по комнате, переваливаясь с ноги на ногу, то плывут, делая круговые движения руками перед грудью.

Затем выбирают другую уточку, и игра продолжается.